

PUBLIKASI ILMIAH
REDESAIN PAMARDI YOGA CHILDREN ORPHANAGE
SURAKARTA
SPECIAL ART AND GAMES EDUCATION



Disusun dalam Rangka Pemenuhan Syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :

Nita Setyaningrum

D300 080 004

PROGAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

LEMBAR PENGESAHAN

Progam Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penyusun : Nita Setyaningrum

NIM : D 300 080 004

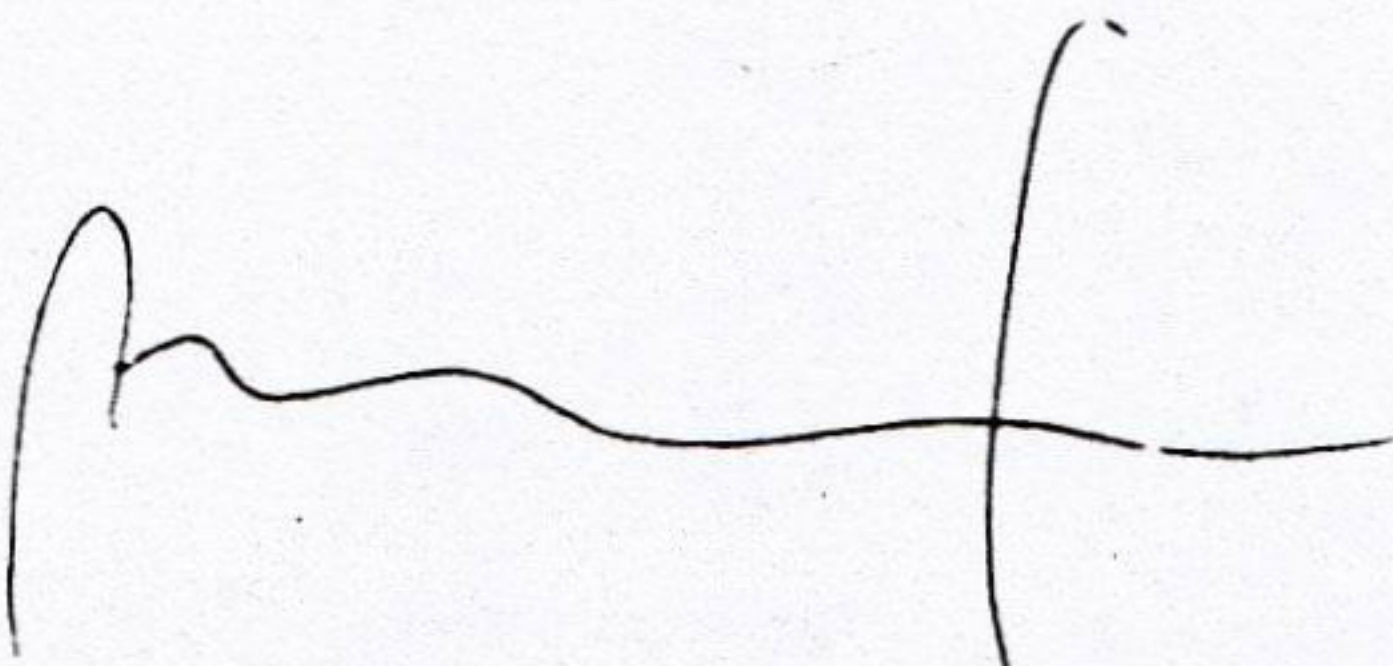
Judul : *Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta
Special Art And Games Education*

Mengetahui,

Surakarta,..... 2012

Pembimbing I

Pembimbing II



(Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.)



(Rini Hidayati, ST, MT.)

Dekan

Ketua Progam Studi Arsitektur

FAkultas Teknik

FAkultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Universitas Muhammadiyah Surakarta



(Ir. Agus Riyanto, MT.)



(Dr.Ir.Dhani Mutiari, MT.)

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Nita Setyaningrum
NIM : D 300 080 004
Fakultas/Prodi : Teknik/Arsitektur
Jenis : Skripsi
Judul : *Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage*
Surakarta Special Art And Games Education.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalty kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, Oktober 2012



Nita Setyaningrum

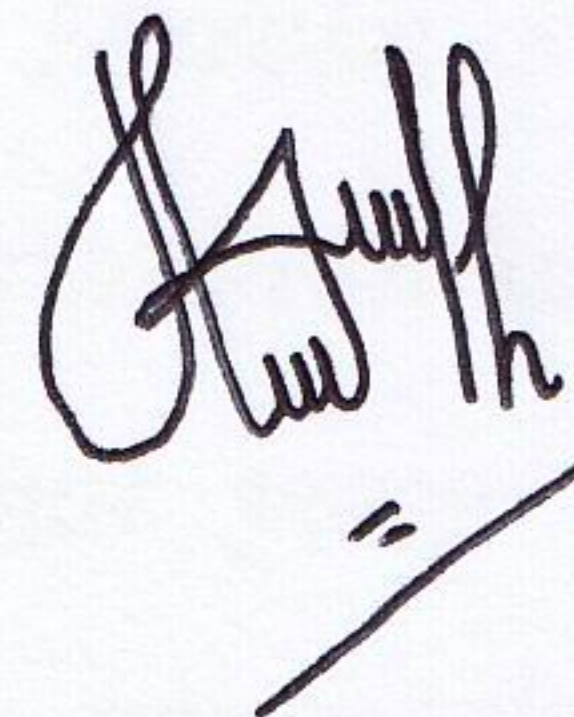
D 300 080 004

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam sekripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak kemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Oktober 2012



Nita Setyaningrum

D 300 080 004

***Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta Special Art And
Games Education***

ABSTRAK

Bangsa Indonesia sebagai negara yang berkembang masih menghadapi berbagai masalah dalam pelaksanaan pembangunan. Berbagai masalah yang ada kaitannya dengan pelaksanaan pembangunan yakni masalah kependudukan seperti kekurangan tempat tinggal, terbatasnya lapangan pekerjaan, kekurangan sandang, pangan, rendahnya tingkat kesehatan, terbatasnya sarana dan prasarana, yang mana kesemua masalah tersebut memerlukan penanganan yang serius dengan suatu Manajemen Sumber Daya Manusia yang tepat.

Anak yang merupakan aset bangsa yang tidak ternilai harganya, dimana secara alamiah anak tumbuh menjadi besar dan dewasa. Mereka adalah penerus perjuangan bangsa yang akan menerima estafet kepemimpinan di kelak kemudian hari. Anak-anak terlantar merupakan masalah nasional yang perlu segera mendapat perhatian dengan pembinaan mental dan pengetahuannya agar nantinya potensi yang ada dalam dirinya dapat tergali dan dimanfaatkan oleh proses pembangunan bangsa. Pembinaan dan bimbingan terhadap anak-anak terlantar mutlak diperlukan agar terbentuk pribadi-pribadi yang utuh untuk terciptanya kualitas Sumber Daya Manusia seutuhnya, sehingga dapat berperan dalam pembangunan. Pembinaan terhadap anak terlantar telah dilaksanakan oleh lembaga pemerintah maupun swasta sebagai bentuk pertanggungjawaban moral terhadap kelangsungan bangsa.

Perancangan ini ditujukan untuk meredesain dan proses merancang kembali bangunan panti asuhan pamardi yoga untuk memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya dengan pendekatan adanya seni didalamnya yang bersifat menghibur dan mendidik (edu – tainment) dan penambahan permainan yang sifatnya memberi latihan serta proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang bertempat di Surakarta.

Kata kunci : Pamardi Yoga, Orphanage, Art, Games Education.

I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Bangsa Indonesia sebagai negara yang berkembang masih menghadapi berbagai masalah dalam pelaksanaan pembangunan. Berbagai masalah yang ada kaitannya dengan pelaksanaan pembangunan yakni masalah kependudukan seperti kekurangan tempat tinggal, terbatasnya lapangan pekerjaan, kekurangan sandang, pangan, rendahnya tingkat kesehatan, terbatasnya sarana dan prasarana, yang mana kesemua masalah tersebut memerlukan penanganan yang serius dengan suatu Manajemen Sumber Daya Manusia yang tepat. Anak-anak terlantar merupakan masalah nasional yang perlu segera mendapat perhatian dengan pembinaan mental dan pengetahuannya agar nantinya potensi yang ada dalam dirinya dapat tergali dan dimanfaatkan oleh proses pembangunan bangsa. Pembinaan dan bimbingan terhadap anak-anak terlantar mutlak diperlukan agar terbentuk pribadi-pribadi yang utuh untuk terciptanya kualitas Sumber Daya Manusia seutuhnya, sehingga dapat berperan dalam pembangunan. Pembinaan terhadap anak terlantar telah dilaksanakan oleh lembaga pemerintah maupun swasta sebagai bentuk pertanggungjawaban moral terhadap kelangsungan bangsa.

I.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari latar belakang yang sudah dibahas diatas adalah “ Bagaimana merancang atau meredesain bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta dengan pendekatan adanya fasilitas seni dan permainan yang sifatnya mendidik dan memberi latihan “.

I.3. Persoalan

- a. Penentuan fasilitas adanya bidang seni didalam Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta yaitu ; seni musik, seni tari, dan seni visual seperti lukis dan fotografi tentunya diperlukan wadah yang bersifat menghibur dan mendidik.
- b. Penentuan penambahan permainan yang sifatnya mendidik dan memberi latihan serta proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang

atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.

I.4. Tujuan Dan Sasaran

I.4.1. Tujuan

Dimana tujuan dari *Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta Special Art And Games Education* adalah :

- a. Merancang kembali bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta sesuai dengan konsep *special art* dan *games education*.
- b. Menciptakan bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta dengan nyaman dan aman untuk anak – anak yang tinggal di dalamnya.
- c. Menciptakan sarana bermain out door untuk anak – anak sebagai kegiatan *edukasi* dan *rekreatif* untuk perkembangan psikologis anak.

I.4.2. Sasaran

Merancang atau meredesain kembali bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage Surakarta Special Art And Games Education*.

I.5. Keluaran

Luaran yang dihasilkan terdiri atas dua produk, yaitu konsep perancangan yang merupakan produk utama berupa laporan tertulis yang tersusun dalam Dasar-dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A), serta gambar desain arsitektural yang merupakan produk tersendiri namun tidak terpisahkan dari keseluruhan luaran yang tersusun dalam Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (PPA).

I.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah :

- a. Metode pengumpulan data melalui *observasi*, yaitu melakukan pengamatan terhadap children orphanage mengetahui kondisi di dalam bangunan *children orphanage*, baik permasalahan maupun fasilitas – fasilitas didalamnya.

- b. *Studi Literatur*, yaitu mengungkapkan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan bangunan, sesuai dengan standart, serta
- c. Metode pembahasan konsep melalui analisis deskriptif, yaitu menguraikan permasalahan dengan menggambarkan kondisi faktual dengan mengemukakan fakta-fakta yang ada di lapangan untuk kemudian mencari solusi pemecahan masalah yang akan menjadi konsep perencanaan.
- d. Analisis Data yaitu melakukan uraian terhadap masalah berdasarkan data- data yang telah terkumpul dan analisis berdasarkan pada landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang ada.

I.7. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar landasan konsep yang meliputi latar belakang, permasalahan, tujuan, dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan terhadap literatur- literatur yang meliputi tinjauan umum tentang *chidren orphanage* dengan pendekatan *art and games education*.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN

Berisikan tentang tinjauan lokasi Surakarta dan lingkungan eksternalnya, Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta *Special Art And Games Education* dengan beberapa pembahasan yang ditinjau dari aspek fisik, aspek aktivitas, keterkaitan aspek ekonomi.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP DAN ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang gagasan perencanaan serta analisis-analisis yang terkait dengan tapak, arsitektur, maupun struktur, baik secara *makro* maupun *mikro*, untuk mendapatkan konsep *Children Orphanage* yang sesuai.

II. DAFTAR PUSTAKA

2.1. Pengertian Panti Asuhan

Suatu lembaga pelayanan pengganti fungsi keluarga yang bertanggung jawab dalam pemenuhan kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh

serta memberikan bekal dasar yang dibutuhkan anak asuh untuk perkembangannya.

2.2. Pengertian *Art* (Seni)

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi seniman memiliki sifat-sifat kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. Sesuai dengan salah satu sifat seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Seni juga merupakan hal yang menjadikan dunia terasa indah, tanpa seni tidak ada yang dapat dirasakan begitu indah. Tuhan menciptakan dunia dan seluruh kekayaan yang ada di dalamnya dengan seni dan penuh dengan keindahan. Hal ini dapat terlihat dari beragamnya warna yang ada dalam dunia ini, air bewarna bening, tanah bewarna coklat, pepohonan yang bewarna hijau, langit bewarna biru. Semua diciptakan penuh dengan seni, sampai kepada ciptaanNya yang paling megah dan penuh dengan seni, yaitu manusia. Setiap manusia adalah seniman, disadari ataupun tidak karena manusia adalah suatu karya seni Tuhan Yang Maha Kuasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa dimanapun manusia berada yang adalah makhluk Tuhan yang diciptakan penuh dengan seni akan selalu melakukan seni dengan cara-cara dan kebudayaannya masing-masing. Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. kesenian adalah salah satu ciri utama suatu kebudayaan. Bagi manusia kesenian memiliki dua dimensi, yaitu dimensi budaya (pemerdekaan diri) dan dimensi fungsional (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Manusia ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis dalam kehidupannya, sehingga berkesenian menjadi penting dalam hidup.

2.3. *Education Games*

Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Oleh karena itu wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Justru terasa aneh jika ada anak yang tidak suka bermain atau permainan. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0 - 12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imaginasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak.

III. Tinjauan Lokasi

Pada tahun 1953 sampai sekarang ini Panti Asuhan berdiri di tanah dan di bangun di Kp. Madyotaman Kel. Punggawan Rt. 02/02 Jalan Gajah Mada No. 19 Kec. Banjarsari Surakarta.

Di Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta terdapat 50 anak yatim piatu. Anak yatim piatu tersebut adalah putra dan putri, dengan jumlah 21 anak yatim piatu putra dan 29 anak yatim piatu putri. Di dalam Panti Asuhan ini mereka tinggal dan beraktifitas untuk melakukan kegiatan – kegiatan yang ada di Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta. Untuk menunjang aktifitas atau kegiatan mereka terdapat fasilitas pendukung di dalam bangunan yang mewadahi aktifitas mereka antara lain ruang tidur untuk beristirahat ada km/wc, ruang belajar, ruang dapur, ruang makan, Aula (tempat berkumpul), dan ruang musik. Luas site keseluruhan 1.400 m².

IV. Pendekatan Konsep Perencanaan Dan Perancangan

4.1. Analisa Dan Konsep

4.1.1. Batas Wilayah

- Sebelah Utara : Pertokoan.
- Sebelah Timur : Jalan Gajah Mada.
- Sebelah Selatan : Pertokoan.
- Sebelah Barat : Permukiman.



4.2. Analisa Games Education

Tabel 4.1 Permainan Edukative di Dalam Ruangan

No	Jenis Permainan	Usia	Alat & Bahan	Keterangan	Tujua
1	Bangun Gedung	10 thn ke atas	-Batang korek api	Sebuah permainan individu yang	-Membangun komunikasi yang

			-Kertas gambar -Pensil	dikembangkan menjadi permainan kelompok.	efektif. -Melatih konsentrasi. -Menumbuhkan tanggung jawab kelompok.
2	Benda Misterius	12 thn ke atas	-Kertas A4 -Pulpen	Membentuk bangun tiga dimensi dari anggota tubuh tidak mudah dilakukan oleh siswa yang sulit diajak kerjasama.	-Menumbuhkan kerjasama kelompok. -Membangun komunikasi kelompok. -Melatih kecerdasan visual-spasial(ruang)
3	Hubungan Angka	10 thn ke atas	-4 formulir angka -Pensil	Permainan ini membutuhkan konsentrasi dan kejelian mata.	-Meningkatkan ketrampilan dan hasil kerja. -Berani mencoba sesuatu yang baru.
4	Isi Bangun	10 thn ke atas	-Formulir -Pulpen	Permainan ini menuntut siswa berpikir. “ Benda apa lagi setelah ini?” (mengingat semua benda di tahap pertama harus berbentuk lingkaran).	-Meningkatkan ketrampilan dan hasil kerja. -Berani mencoba sesuatu yang baru.
5	Jatuh Bebas	12 thn ke atas	-Meja (tinggi 1,5 – 1,7 m) -Jaring	Membangun rasa percaya diri membutuhkan kekuatan dan keyakinan yang besar.	-Membangun rasa percaya diri. -Menanamkan kepercayaan pada orang lain. -Menanamkan sikap bertanggung jawab.

Tabel Permainan 4.2 Edukative di Luar Ruangan / Lapangan

No	Jenis Permainan	Usia	Alat & Bahan	Keterangan	Tujuan
1	Adu Suit	7 thn ke atas	Dua tiang sebagai benteng	Permainan yang mengombinasikan kecekatan gerak fisik dengan daya ingat yang kuat dan cepat ini sangat menguji ketangkasan siswa.	-Melatih kecekatan. -Melatih konsentrasi. -Menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam kelompok.
2	Bom Waktu	9 thn ke atas	-Galon air kosong -tali rafia -2 ban luar mobil -Tambang	Umumnya, siswa yang bermain akan mengalami kegagalan yang berulang – ulang.	-Menumbuhkan sifat – sifat kepemimpinan. -Membangun kepercayaan diri. -Melatih

					tanggung jawab kelompok.
3	Garis Terpanjang	12 thn ke atas	Seluruh benda yang dipakai	Permainan ini mengharuskan pentingnya berpikir cepat mencari solusi dari setiap permasalahan yang menghadang.	-Meningkatkan kecepatan berpikir. -Membangun kreatifitas. -Melatih kerjasama kelompok.
4	Istana Gelas	10 thn ke atas	-Tali sebanyak (1m) sebanyak jumlah siswa yang bermain -2 karet gelang -5-8 gelas plastik kemasan minuman ringan	Permainan ini membutuhkan kerjasama dan ketekunan.	-Melatih tanggung jawab kelompok. -Melatih kecekatan.
5	Jalan Sempit	12 thn ke atas	Batang kayu (balok kayu)	Permainan yang syarat dengan keseimbangan tubuh ini termasuk permainan menantang.	-Melatih keseimbangan. -Membangun kebersamaan.
6	Ladang Jebakan	10 thn ke atas	-Tali rapia -Tali kapal -bambu	Tingkat kesulitan permainan ini cukup tinggi karena membutuhkan kecekatan, kekuatan, berpikir cepat, dan konsentrasi.	-Membangun kepercayaan diri. -Melatih tanggung jawab. -Menanamkan kerjasama kelompok. -Melatih kemampuan berpikir.
7	Lompat Bersama	12 thn ke atas	-Penutup mata warna gelap -Tongkat	Seorang pemimpin harus mampu menyelaraskan perintah dan tindakan.	-Membangun kerjasama kelompok. -Meningkatkan kemampuan perseorangan. -Melatih tanggung jawab yang diberikan.
8	Membuat Paragraf	13 thn ke atas	-Potongan kertas kuarto -Kertas tulis -Pulpen	Kerjasama dalam bentuk non-verbal (tertulis) untuk sebagian siswa cukup menyulitkan.	-Membangun kerjasama kelompok. -Melatih kecerdasan bahasa.
9	Target	10 thn ke atas	-Kardus minuman ringan -Bola kecil	Kerjasama kelompok dapat diukur dengan mengatur strategi.	-Membangun kerjasama kelompok. -Berlatih ketepatan.

10	Voli Unik	12 thn ke atas	-Tali rafia -Balon	Kerjasama dan membuat strategi yang baik sangat dibutuhkan dalam permainan ini.	-Membangun kerjasama kelompok. -Meraih kemenangan.
----	-----------	----------------	-----------------------	---	---

Konsep



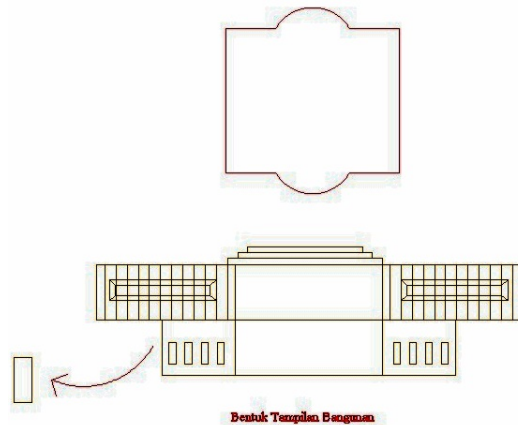
4.3. Analisa Bentuk Dan Penampilan Bangunan

4.3.1. Konsep Yang Diterapkan

Pada redesain bangunan panti asuhan pamardi yoga surakarta ini menekankan konsep penambahan kelas-kelas seni atau *special art*. Maka ide bentuk pendekatan yang dipilih pada konsep bangunan seni ini adalah *Art Deco*, karena gaya arsitektur *art deco* bisa mempengaruhi seni di dalam tampilan bangunan maupun *interior* pada bangunan *Art* ini.

4.3.2. Konsep Bentuk Dan Penampilan Bangunan

Pada penambahan bangunan *special art* atau untuk kelas seni pada redesain panti asuhan pamardi yoga Surakarta menerapkan estetika *art deco* dengan menggunakan bentuk-bentuk geometri. Secara geometris, pada bangunan *art* ini menggabungkan dari bentuk-bentuk persegi panjang yang serasi, garis vertikal dan garis lengkung horisontal sebagai penerapan konsep estetika bentuk.



Pada tampilan bangunan art sangat dominan dengan unsur garis-garis vertikal dan persegi panjang yang dianggap sebagai cerminan modernitas pada jaman sekarang. Secara estetis, tampilan dekorasi art deco terlihat sederhana tetapi unsur simetris sangat kuat dan terlihat jelas pada ornament bangunan seperti jendela.

Bangunan ini difungsikan untuk mengembangkan potensi anak melalui bidang seni yaitu suatu bentuk ekspresi. Dalam proses belajar pada anak dibutuhkan sebuah kognitif, sensorik (psiko motorik) dan aktif efektif maka konsep tampilan fasade bangunan art deco akan mempengaruhi daya imajinasi anak dalam proses kegiatan belajar. Sedangkan material yang digunakan dalam ekspresi art deco ini antara lain bahan finishing dengan ekspresi mengkilap seperti kaca dan warna yang berpengaruh pada efek psikologis anak warna yang dipilih adalah gradasi antara coklat dan orange. Coklat merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, efek psikologis pada anak adalah menghadirkan kenyamanan, anggun, elegan, rasa aman, akrab dan menenangkan. Orange merupakan warna yang membangkitkan semangat, kreatifitas, semangat positif, penuh energy dan optimis, efek psikologis pada anak adalah mengurangi perasaan tertekan dan menimbulkan perasaan gembira.

Pada bangunan redesain asrama masih menerapkan konsep art deco yang menggunakan bentuk persegi panjang, garis vertikal dan lengkung, tetapi juga masih mempertahankan ciri khas dari pamardi yoga dengan list ukiran pada ornament fasade bangunan.

Agar ciri khas dari panti asuhan pamardi yoga tidak hilang maka pada bangunan penerimaan, bangunan rumah ibu asrama serta mushola masih

menerapkan konsep bangunan tradisional dengan penambahan motif ukiran pada pintu dan jendela.

Untuk keselarasan bangunan utama dengan bangunan penunjang dengan konsep art deco dan tradisional maka warna setiap bangunan disamakan dan ciri khas dari list ukir yang dipertahankan digunakan untuk ornamen pada fasade bangunan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Dalam perancangan ini, Redesain Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta *Special Art And Games Education* mengambil konsep special art dan games education dengan menciptakan bangunan dengan nyaman dan aman untuk anak-anak yang tinggal didalamnya. Dan menciptakan sarana bermain out door untuk anak-anak sebagai kegiatan edukasi dan kreatif untuk perkembangan psikologis anak dengan konsep art deco yang akan diterapkan pada tampilan bangunan, ruang-ruang bangunan, lansekap, interior bangunan dan taman bermain.

5.2. Saran

Dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan hendaknya di perhatikan dalam pemilihan konsep atau desain, yang mana dalam pemilihan tampilan karakter fasad harus sesuai dengan kondisi iklim, cuaca, topografi, maupun dimana bangunan itu didirikan. Hal ini akan sangat berpengaruh pada tingkat kenyamanan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Ronim, 2011, Sanitasi, Hand Out, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Badan Pusat Statistik Surakarta, 2008.
- Bappeda Surakarta, 2010-2030, Rencana Penyusunan Tata Ruang Kota Surakarta, BAPPEDA Pemerintah Kota Surakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2001:826, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Departemen Sosial Republik Indonesia, 1997:4.
- Kartasasmita, 1996:24, *Perkembangan Panti Asuhan Anak Di Indonesia*.
- Neufert, Ernst, 1996, *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*, Erlangga, Jakarta. (Alih Bahasa oleh Sunarto Tjahjadi)
- Neufert, Ernst, 2003, *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 2*, Erlangga, Jakarta. (Alih Bahasa oleh Sjamsu Amril)
- Pramono, Sidiq. 2009, *Pusat Musik Modern Di Surakarta Dengan Penekanan Pada Arsitektur Simbolisme*, Tugas Akhir Teknik Arsitektur – Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- RUTRK Kota Surakarta, 2007-2016.
- Suyito, 1987, *Klarifikasi dan Perkembangan Anak*.
- Syah, 1997:10, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Tanggoro, Dwi, 2000, *Utilitas Bangunan*, Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta.
- Undang-undang Bab 1 Pasal 1 tentang Perlindungan Anak

Undang-undang No 4 Tahun 1997 tentang Kesejahteraan Anak

Undang-undang No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Yuda Kurniawan,SP., 1997, *Creative Games for Kids*, Jakarta : Wahyu Media.

<http://architectura.com/desain-interior-rumah-art-deco-dan-modern-minimalis.html>

<http://cahisisol.com/seni/seni-pertunjukan/pengertian-seni-tari-menurut-beberapa-tokoh-tari.html>

<http://fhy13.blogspot.com/2010/05/teori-arsitektur-1-minggu-ke-8.html>

http://id.wikipedia.org/wiki/Art_Deco

<http://property.okezone.com/read/2012/05/15/472/629676/beton-ekspos-art-deco>

http://syi-architecture.blogspot.com/2009/11/teori-ruang-lingkup-sejarah-arsitektur_23.html

<http://www.educativetoys.com/>

<http://www.educativetoys.com/>

<http://www.google.co.id/search?q=art+deco&hl=id&client=firefox-a&hs=uqD&rls=org.mozilla:en->